

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Deskripsi Judul

Deskripsi dari judul “Surakarta *Creative Communtiy Hub* dengan Pendekatan Psikologi” dapat diuraikan sebagai berikut:

Surakarta : Kota Surakarta merupakan wilayah otonom dengan status kota di Provinsi Jawa Tengah, dengan luas wilayah 44.04km². Secara administrasi wilayah Kota Surakarta adalah

- Batas Utara: Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali
- Batas Selatan: Kabupaten Sukoharjo
- Batas Timur: Kabupaten Karanganyar
- Batas Barat: Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali

Kota Surakarta terdiri dari 5 kecamatan, 51 kelurahan, 604 RW dengan jumlah RT sebanyak 2,724.

Creative Community Hub : Ruang berkumpulnya komunitas dari berbagai latar belakang yang berbeda agar dapat saling membentuk komunikasi dan sinergisitas. *Creative Community Hub* juga dapat disebut sebagai tempat yang menyatukan komunitas ataupun orang-orang untuk berkomunikasi, berkumpul, dan berkembang agar dapat meningkatkan gairah hidup masyarakat (Budiman Mulyadi, 2018).

Psikologi	Psikologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari
Arsitektur	tingkah laku manusia dalam hubungannya dengan lingkungan. Lingkungan adalah faktor yang sangat kuat mempengaruhi manusia. Menurut UU No. 4 Tahun 1982, lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya yang mempengaruhi kelangsungan, kehidupan, dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya.

Dengan mempelajari psikologis manusia, lingkungan, dan ruang akan dapat menciptakan lingkungan publik atau ruang publik yang dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat di tengah kehidupan modern saat ini.

Maka pengertian dari judul “Surakarta *Creative Community Hub* dengan pendekatan Psikologi Arsitektur” adalah ruang berkumpulnya komunitas maupun orang-orang dengan berbagai latar belakang untuk berkomunikasi, berkumpul, bertukar pikiran, dan melakukan aktifitas guna meningkatkan gairah hidup bermasyarakat yang terletak di Surakarta, Jawa Tengah dengan mengaplikasikan ilmu psikologi manusia, lingkungan, dan ruang agar dapat membentuk ruang yang efektif.

1.2 Latar Belakang

Industri 4.0 mengakibatkan kemajuan ekonomi pada seluruh negara termasuk Indonesia dan juga menimbulkan tantangan baru dalam menciptakan lapangan kerja. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia, industri 4.0 sistem ialah *cyber system* dengan digitasi dan interkoneksi produk, rantai nilai, dan model bisnis. Industri 4.0 juga mencakup riset, jejaring pelaku industry, dan standarisasi. Dengan adanya digitasi interkoneksi produk, kegiatan perdagangan akan semakin cepat mobilitas arus barang dan jasa. Hal ini akan menurunkan biaya sehingga meningkatkan ekonomi, pendapatan produsen, meningkatkan efisiensi. Namun, terdapat dampak negative yang muncul akibat adanya era industri 4.0 ini yaitu pengurangan tenaga kerja. Dengan adanya teknologi yang semakin berkembang, dapat mengancam kegiatan industri yang

dilakukan manusia sebelumnya akan tergantikan oleh teknologi. Terdapat beberapa industri yang tidak terlalu terdampak oleh pengurangan tenaga kerja tersebut salah satunya adalah kegiatan industri kreatif. Industri kreatif merupakan salah satu sector industri yang berbasis pada kreatifitas, seni, budaya, dan inovasi yang dimana hal itu hanya bisa dilakukan oleh manusia dan tidak dapat digantikan oleh teknologi. Menurut UNCTAD industri kreatif dikelompokkan menjadi 4 grup yaitu seni, warisan, media, dan kreatifitas fungsional.

Peran dari ekonomi kreatif atau industri kreatif merupakan sebuah konsep di era ekonomi baru yang memfokuskan informasi dan kreatifitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari faktor produksi yang utama yaitu sumber daya manusia. Ekonomi kreatif adalah sistem kegiatan manusia yang berhubungan dengan kreasi, produksi, distribusi, pertukaran, dan konsumsi barang/jasa yang bernilai bagi para konsumen pasaran. Industri baru dengan basis mengandalkan kreatifitas manusia melonjak dan berdampak signifikan pada pertumbuhan sektor ekonomi Indonesia. Dampak positif dari ekonomi kreatif sungguh terasa sampai sekarang. Terus berkembang dan melakukan inovasi merupakan cara untuk bertahan di dunia industri. Menurut Presiden Indonesia Susilo Bambang Yudoyono tahun 2006, penciptaan gagasan mengenai ekonomi kreatif merupakan salah satu cara untuk membuka peluang baru di industry. Hal itu terbukti berdasarkan artikel yang ditulis oleh M. Burhanudin pada website *scientific repository Universitas IPB*, berdasarkan hasil riset antara Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik pada tahun 2016 tercatat ekonomi kreatif memberikan kontribusi kepada pertumbuhan ekonomi Indonesia sebesar 922,59 miliar rupiah atau sebesar 7,44 persen terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Nasional. Banyak bukti empiris yang mendukung bahwa industry kreatif membawa dampak bagi PDB melalui subsektor industry kreatif dan menciptakan bentuk baru tata kelola industry budaya. Bukti lain juga ditunjukkan dari Laporan Kinerja Badan Ekonomi Kreatif Indonesia Tahun 2019 menyebutkan bahwa secara keseluruhan hasil capaian kinerja tahun 2019 menunjukkan bahwa Badan Ekonomi Kreatif Indonesia telah mencapai target. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1. Data Pertumbuhan Ekonomi Kreatif Indonesia

No	Sasaran Strategis	Indikator Kinerja Sasaran Strategis	Target	Realisasi *)	Capaian %
1	Pertumbuhan Ekonomi Kreatif	Pertumbuhan PBD Ekonomi Kreatif (%)	5,30	5,10	96,23
2	Penyerapan Tenaga Kerja	Serapan Tenaga Kerja (juta orang)	17,20	19,01	110,52
3	Nilai Ekspor Produk Kreatif	Nilai Ekspor Bruto (Miliar USD)	21,50	22,07	102,65

Sumber: <https://www.kemenparekraf.go.id/>, 2020

Pada tahun 2019, Badan Ekonomi Kreatif mendapatkan anggaran sebesar Rp657.151.214.000. Dari anggaran tersebut, terealisasi sebesar Rp595.577.623.225 atau 90,63%. Realisasi anggaran tahun 2019 mengalami peningkatan dari tahun 2018 sebesar 87,93%.

Surakarta sebagai salah satu kota di Jawa Tengah yang dikenal sebagai kota budaya, memiliki tradisi-tradisi yang terus dijaga dan kreatifitas-kreatifitas masyarakat yang tinggi, menghasilkan banyaknya kumpulan masyarakat atau komunitas masyarakat dengan bakat dan karya di bidang masing-masing. Dalam upaya kemajuan kota Surakarta, beberapa tahun belakangan ini Pemerintah Kota Surakarta melakukan suatu pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan-kegiatan komunitas yang ada di Surakarta. Upaya-upaya dilakukan pemerintah kota antara lain mengajak para pelaku-pelaku komunitas kesenian, pendidikan, dan kumpulan-kumpulan masyarakat dengan bidang lainnya agar aktif untuk melakukan kegiatan agar meningkatkan kualitas sumber daya manusia dibidang ekonomi kreatif.

Surakarta sebagai Kota Kreatif (KaTaKreatif) tahun 2019, memiliki potensi untuk berkembang dan membantu peningkatan ekonomi pada bidang ekonomi kreatif. Terdapat beragam pagelaran seni pertunjukan yang diadakan di Kota Surakarta mulai *event* berskala kelurahan, kota hingga pentas kesenian bertaraf internasional. Dalam paradigma kota kreatif, seni pertunjukan ternyata lebih dari sekadar pentas yang menghibur masyarakat namun sekaligus upaya *nguri-uri* kebudayaan adiluhung. Kegiatan itu harus bisa memantik dampak positif bagi kehidupan masyarakat, terutama aktivitas ekonomi. Menurut Fransisco Amaral

selaku Kabid Ekonomi Badan Perencanaan Penelitian dan Pengembangan Daerah, seni pertunjukan sebagai salah satu subsector ekonomi kreatif harus bisa mengungkit subsector lainnya seperti *craft* dan kuliner. Solo tetap membutuhkan justifikasi sebagai kota budaya dengan segenap potensi kesenian dan pariwisata yang dimilikinya. Tentu sebagai kota yang sangat kental dengan kegiatan-kegiatan masyarakat, Kota Solo terdapat berbagai macam komunitas atau organisasi kegiatan masyarakat dengan bidang yang beragam. Seperti yang dikatakan oleh Fransisco Amaral selaku Kepala Bidang Ekonomi Badan Perencanaan Penelitian dan Pengembangan Daerah pada website Pemkot Surakarta bahwa sebagai kota yang minim sumber daya alam (SDA) sehingga harus mengembangkan potensi lainnya yaitu sector kreatifitas. Solo terbukti kaya akan potensi sumber daya manusia (SDM) sehingga kreatifitas SDM itulah yang harus bisa menghidupkan kota. Pertumbuhan ekonomi kreatif di Kota Surakarta menunjukkan peningkatan dan dibuktikan dengan pertumbuhan sector industry kreatif di Kota Surakarta pada tahun 2015-2016 menyentuh angka 495 industri kreatif, yang mana pada tahun sebelumnya belum dilakukan pendataan terhadap industry kreatif dan setelah dilakukan pendataan industry kreatif di Kota Surakarta menempati urutan kedua terbanyak setelah industry kecil. Sebagai langkah dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi/PBD Kota Surakarta secara signifikan, maka ekonomi kreatif yang menempatkan kreatifitas dan pengetahuan *stock of knowledge* dapat menjadi instrument utama dalam pengembangan ekonomi Kota Surakarta. Berdasarkan hasil penelitian perekonomian di Kota Surakarta meningkat sebesar 5,46% pada tahun 2015, dimana pada tahun 2014 ekonomi Kota Surakarta hanya meningkat sebesar 5,24%.

Kekayaan budaya yang dimiliki oleh Kota Surakarta merupakan potensi berkembangnya suatu wilayah dan bukti kemajuan dari wilayah tersebut. Komunitas merupakan sebuah elemen penting dalam proses pengembangan kota di Surakarta. Kolaborasi dari setiap komunitas masyarakat yang menaruh perhatian terhadap lingkungan berperan penting sebagai *contributor model* pengembangan kota kreatif di Indonesia. Dalam menunjang kegiatan-kegiatan komunitas di Kota Surakarta tersebut maka dibutuhkan sebuah kawasan kreatif yang dapat menunjang setiap kegiatan komunitas dalam pengembangan Kota Surakarta. Pemberdayaan ini

harus didampingi dengan instrument hukum yang jelas sebagai langkah untuk pemberdayaan dan fasilitas penunjang untuk setiap komunitas dan pelaku industry kreatif di Kota Surakarta dapat mengekspresikan serta melakukan kegiatan pada masing-masing bidang secara optimal.

Masyarakat merupakan peranan penting dalam pengembangan ekonomi di bidang industri kreatif pada masa mendatang. Masyarakat merupakan kelompok manusia yang secara bersama-sama tinggal di suatu tempat dan saling berhubungan. Dengan adanya kelompok sosial, setiap individu dapat saling berinteraksi satu sama lain. Menurut psikologi sosial, interaksi sosial manusia di masyarakat baik antar individu, individu dan kelompok, atau kelompok dan kelompok memiliki respon kejiwaan. Reaksi kejiwaan ditunjukkan dalam sikap, emosional, perhatian, kemauan, motivasi, harga diri, dan lain sebagainya. Faktor lingkungan seperti norma, nilai, aturan sosial, budaya, cuaca, dapat mempengaruhi manusia dalam hal harga diri, etos kerja, kebanggaan, semangat hidup, ataupun kesadaran orang dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Manusia merupakan makhluk yang memiliki akal. Berbeda dengan makhluk lainnya, manusia dapat menciptakan suatu hal yang bermanfaat bagi kehidupan masyarakat maupun sebaliknya yang dihasilkan dari pikirannya. Kreatifitas dan inovasi merupakan salah satu yang dihasilkan dari pikiran manusia. Namun terkadang manusia tidak dapat menggunakan kreatifitasnya secara maksimal dikarenakan lingkungan yang tidak mendukung emosional manusia. Dalam psikologi manusia dan lingkungan disebutkan bahwa manusia menciptakan sebuah lingkungan lalu lingkungan menciptakan manusia. Secara sederhana maksud dari hal tersebut adalah lingkungan yang baik akan menghasilkan masyarakat yang baik pula, sedangkan lingkungan yang tidak baik akan menghasilkan masyarakat yang tidak baik. Seseorang yang memiliki kreatifitas dan keahlian jika tidak didukung oleh fasilitas yang baik juga dapat menjadi sebuah kegiatan yang tidak baik. Sebagai contoh, masyarakat yang memiliki keahlian pada membuat seni lukis pada tempat yang luas seperti dinding dll. Sejatinya keahlian tersebut merupakan kegiatan yang positif dan memberikan keindahan pada suatu tempat. Namun jika sebuah keahlian yang bersifat positif tidak mendapatkan arahan, perhatian, dan fasilitas dari pemerintah

kota maka tidak menutup kemungkinan justru akan dapat berdampak negative bagi lingkungan sekitar.

Pemerintah kota Surakarta sebenarnya memiliki wacana dalam perancangan *community hub* untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan komunitas-komunitas yang ada di Kota Surakarta. Disampaikan oleh Nunuk Marihastuti selaku Kepala Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Pariwisata Kota Surakarta bahwa pemerintah Surakarta telah melakukan pemetaan berbagai potensi yang bisa dimasukkan dalam *creative community hub*, namun hingga saat ini pemerintah Surakarta belum memiliki sasaran lokasi yang tepat untuk pembangunan *creative hub* ini. Beberapa kendala seperti pemilihan tempat yang tepat, konsep yang akan diangkat menjadi kendala pemerintah Surakarta dalam melaksanakan pembangunan *community hub* tersebut. Sebuah ruang yang terdapat proses interaksi dan komunikasi dengan sesama. Sebuah kawasan kreatif yang memungkinkan terbentuknya gagasan dan pendapat umum.

Dengan memahami karakteristik dan kebutuhan para pelaku komunitas masyarakat melalui pemahaman psikologi maka akan terwujud sebuah ruang yang tepat dan baik untuk aktifitas komunitas yang ada. Secara singkat, psikologi adalah ilmu yang mempelajari lebih dalam mengenai mental, pikiran, dan perilaku manusia. Disiplin ilmu ini juga meneliti tentang alur pemikiran manusia dan alasan dibalik perilaku tersebut. Ilmu psikologi seringkali dimanfaatkan untuk menyelesaikan masalah atau mencari solusi yang tepat dalam serangkaian aktifitas manusia yang kompleks. Memahami perilaku dan tindakan masyarakat dalam sebuah komunitas, dapat membantu perencanaan dan perancangan sebuah *creative community hub*.

Psikologi arsitektur merupakan strategi desain yang sesuai pada perencanaan dan perancangan tersebut. Prinsip-prinsip psikologi arsitektur seperti warna, bentuk, suara, bau/aroma, material, dan ruang diterapkan dari skala mikro seperti elemen interior ruang dan ruang hingga makro seperti pengolahan lansekap secara keseluruhan. Penerapan aspek tersebut diharapkan dapat mewujudkan sebuah wadah yang memberikan kenyamanan untuk bebas beraktifitas dan berkreasi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diperlukan perencanaan sebuah bangunan guna pemenuhan fasilitas penunjang potensi Surakarta pada sektor kreatifitas sumber daya manusia. Maka rumusan masalah pada laporan ini adalah bagaimana menciptakan ruang agar dapat mempengaruhi masyarakat untuk berkegiatan kreatif, menjalin komunikasi dan interaksi sesama pelaku komunitas Kota Surakarta agar membentuk gagasan, dan pendapat baru dengan menggunakan pendekatan psikologi.

1.4 Tujuan

1. Merancang dan merencanakan Surakarta *Creative Community Hub* sebagai fasilitas ruang kreatif dan berkegiatan masyarakat kota Surakarta.
2. Menciptakan Surakarta *Creative Community Hub* dengan mengaplikasikan ilmu psikologi manusia, lingkungan, dan ruang.

1.5 Metode

Metode yang digunakan pada penyusunan laporan ini sebagai berikut:

1.5.1 Pengumpulan Data

- a. Melakukan pengumpulan data melalui studi literatur buku maupun jurnal.
- b. Melakukan observasi pada *site* yang akan digunakan untuk perencanaan dan perancangan Surakarta *Creative Community Hub* agar mendapatkan data pasti mengenai ukuran *site*, kondisi eksisting *site*, potensi, dan permasalahan *site*.

1.5.2 Analisa dan Pengolahan Data

1.5.3 Perumusan Konsep

Data yang sudah dianalisa tersebut lalu diolah menjadi sebuah konsep yang akan diterapkan pada perancangan Surakarta *Creative Community Hub*.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan DP3A ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi mengenai sebuah kondisi komunitas seni dan ekonomi kreatif Kota Surakarta untuk meningkatkan kemajuan Kota Surakarta sebagai latar belakang dan dirumuskan dengan permasalahan agar mencapai sebuah ruang yang mampu mendorong masyarakat berkegiatan dengan teori psikologi arsitektur.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan teori mengenai psikologis manusia, lingkungan, dan arsitektur sebagai literature dan dijadikan sebagai acuan dalam perancangan dan perencanaan Surakarta *Creative Community Hub*.

BAB III: GAMBARAN UMUM LOKASI DAN PERENCANAAN

Menjelaskan mengenai data fisik dan non fisik yang ada pada lokasi perencanaan, data jumlah penduduk, data sebaran aktivitas, dan data kondisi lingkungan. Menyampaikan gagasan perencanaan yang akan digunakan dan diterapkan pada perencanaan desain dan konsep yang digunakan.

BAB IV: ANALISA PENDEKATAN DAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Membahas tentang proses menganalisis lokasi dan kondisi masyarakat dan menerapkan konsep perancangan yang akan digunakan